Master Games
Ano I - Nº 4
R$ 3,90

MASTER GAMES

ULTIMATE

escala

Arcade Secrets

MORTAL KOMBAT 3

7 897763 420786

SCORPION

MILEENA

CLASSIC SUB-ZERO

ERMAC

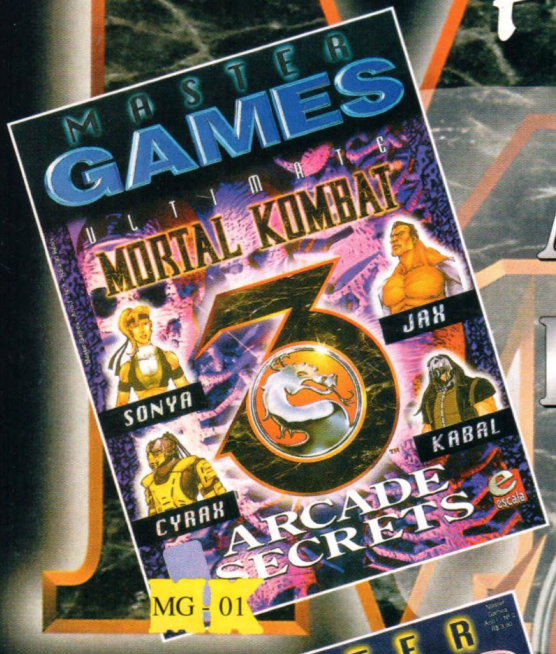
SHAO KAHN

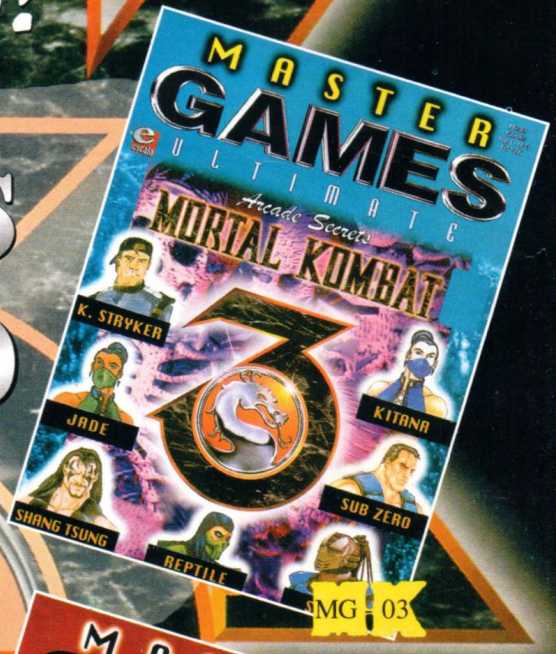
INCLUI CÓDIGOS SECRETOS

MOTARO

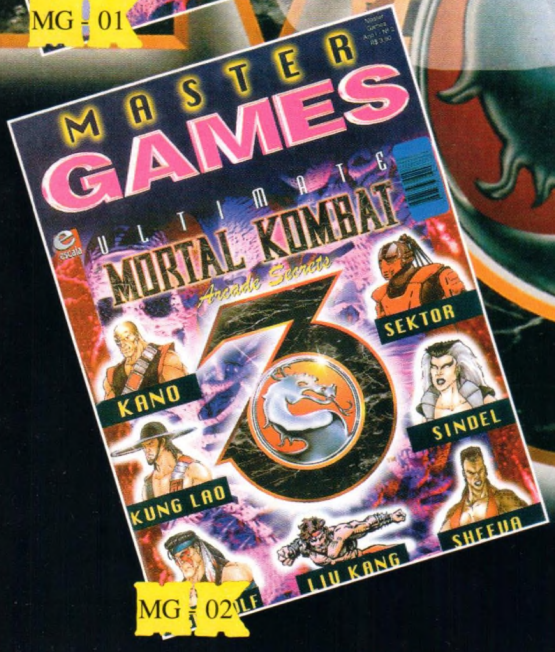
SÓ FALTA VOCÊ NESTE COMBATE MORTAL!

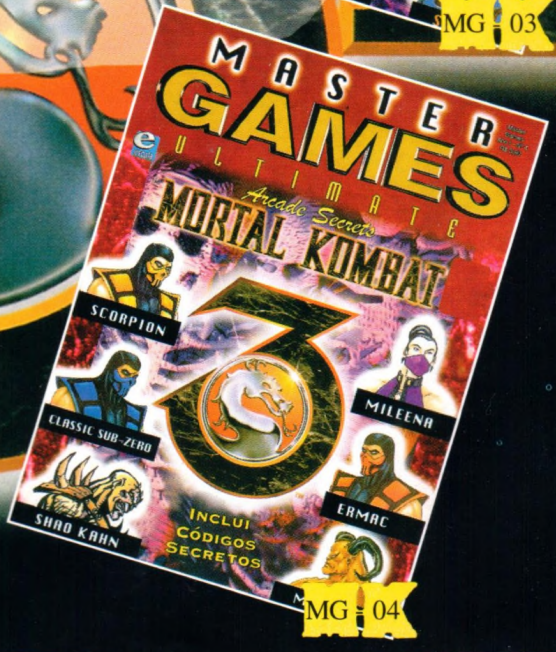
Peça já!





APENAS R$ 3,90 CADA





ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADE QUE DESEJA RECEBER.

Revista Cód. MG-01 ( ) Qtde. ( )
Revista Cód. MG-02 ( ) Qtde. ( )
Revista Cód. MG-03 ( ) Qtde. ( )
Revista Cód. MG-04 ( ) Qtde. ( )

NOME _____
ENDEREÇO _____
_____ CEP _____
CIDADE _____ EST. _____

Mande cheque nominal ou vale postal do seu pedido para: Editora Escala Ltda. Cx. Postal 20.010 - Cep 02597-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cupon.

escala
Sua melhor opção

Conteúdo

Estratégia de Kombat

Scorpion 4

Os Personagens Escondidos

Ermac 8

Mileena 12

Classic Sub-Zero 16

Os Chefões

Motaro 20

Shao Kahn 22

Os Códigos Secretos

Os Códigos do Ultimate Kombat 24

Os Códigos da Versus-Screen 25

Novos Códigos 28

SCORPION™

Quando Shao Kahn faz uma tentativa fracassada de roubar as almas que ocupavam o inferno da Terra, Scorpion é capaz de fazer sua fuga. Agora livre para vaguear pela Terra uma vez mais, Scorpion não deve obediência a ninguém. Ele é uma carta coringa na luta da Terra contra o Outro Mundo.

Jogando como Scorpion

Finalmente fazendo seu aparecimento em MK3, Scorpion está de volta com alguma coisa para provar. Com todos seus movimentos do MKII exceto seu Leg Takedown, Scorpion está tão potente quanto antes. O melhor modo de causar dano como Scorpion é usar seu Teleport Punch em momentos iniciais. Tais momentos incluem quando o oponente tenta lançar um projetil e quando ele salta afastando-se de você. Também, o Teleport Punch é chave para muitos dos Combos e Combos de Contra-ataque de Scorpion. É prudente praticar o Teleport Punch mais e mais até que você possa fazê-lo surgir no momento em que o desejar. Deste modo seus combos serão 10 vezes mais mortais.

Uma outra maneira de esmagar seu oponente com algum dano rápido é capturá-lo com uma rápida Lança (Spear). Quando você o arrastar poderá bater-lhe com seu favorito Combo de Cadeia de Botões ou poderá simplesmente aplicar-lhe um uppercut. Uma boa hora para tentar a Lança (Spear) em seu oponente é quando ele tentar saltar em você. Se você estiver colocado corretamente na tela, você estará fora do raio de ataque dele e poderá derrubá-lo do ar com a Lança (Spear).

A terceira maneira de provocar um bom dano com Scorpion é o rápido , porém eficaz, Combo Jump Kick/Air Throw. Este Combo é ideal para pegar atacantes em saltos no ar. O Air Throw de Scorpion parece ter uma grande quantidade de prioridade sobre os movimentos aéreos de outros personagens, assim não tenha medo de tentá-lo quando sentir um ataque vindo pelo ar.

Movimentos Especiais

Lança (Spear):

Scorpion lança um dispositivo de lâmina afiada que arpôa os oponentes e os traz para próximo dele.

Spear:
B,B,LP

Soco Teleportado (Teleport Punch):

Scorpion desaparece e então reaparece, encontrando o oponente com um esmagador soco na face.

Teleport Punch:
D,D/B,B,HP

Lançamento Aéreo (Air Throw):

Scorpion pode agarrar oponentes no ar e jogá-los no solo.

Air Throw:
Toque BL (no ar próximo ao oponente)

ULTIMATE CODES

Toasty:
D,D,U,HK
(1/2 tela de distância)

The Brutality:
F,F,D,U,RN
(close)

Animality:
F,U,U,HK
(close)

Babality:
D,B,B,F,HP

Stage Fatalities:
F,F,U,U+LP

Movimentos de Extermínio

Tostadinho (Toasty):

Scorpion revela seu medonho macarrão e então vomita fogo que deixa os oponentes tostados.

A Brutalidade (The Brutality):

Scorpion faz surgirem numerosos clones (réplicas) que causam a maior confusão no oponente.

Animalidade (Animality):

Reptile transforma-se em um pinguim e bota um ovo que explode o oponentes deixando-o sem fragmentos.

Amizade (Friendship):

Scorpion aciona uma caixa de surprêsas até que apareça seu retrato. (Cheque o Site de Brady na WEB para este e outros recém lançados códigos!)

Combos

Combos de Cadeia de Botões:

1 HP, HP, U + LP (18%)
2 HP, HP, HK, B + HK (24%)
3 HK, HK, LK, LK (23%)

Combos Ilusórios: (Juggle Combos)

1 Spear, HP, HP, HK, B + HK (26%)
2 Jump Kick, Spear, HP, HP, HK, B + HK
3 Jump Kick, Spear, HK, HK, LK, LK
4 Jump Kick, Teleport Punch, Spear, HP, HP, HK, B + HK (29%)

Super Combo de Canto

Se você levar seu oponente para o canto, inflija maiores danos a ele executando este combo de 7-golpes:

1 Jump Kick,

2 High Punch,

3 Spear,

4 High Punch,

5 High Punch,

6 High Kick,

7 B + HK

Contra-ataques

Contra-ataque a sweep:

Spear, (qualquer Combo de Cadeia de Botões)

Contra-ataques a Ataques por Saltos:

High Kick parado
Roundhouse
HP, Spear, (qualquer Combo de Cadeia de Botões)
HP, Jump Kick, Air Throw
HP, HP, Teleport Punch, Spear, Uppercut
HP, HP, Teleport Punch, Spear, Roundhouse
HP, HP, Teleport Punch, Spear, (qualquer Combo de Cadeia de Botões)

Jogando contra Scorpion

Para jogar contra Scorpion, você deverá ter cuidado com seu movimento mais potente - o Teleport Punch. Você pode instigar seu oponente em tentar o Teleport Punch simplesmente abandonando o botão Block ocasionalmente.

Também, como Scorpion é um Ninja, ele é muito fácil de ser nocauteado no ar. Usualmente um simples High Kick Parado faz o serviço, mas se você quiser contra-atacar com estilo, nocauteie-o no ar com um High Punch, então acabe com ele com um grande Juggle Combo.

Inimigos Mais Perigosos:

Ermac, Jade, Kitana, Cyrax

Fraquezas

Também, como Scorpion é um Ninja, ele é muito fácil de ser nocauteado no ar. Usualmente um simples High Kick Parado faz o serviço, mas se você quiser contra-atacar com estilo, nocauteie-o no ar com um High Punch, então acabe com ele com um grande Juggle Combo.

A Tela da Vitória de Scorpion

Scorpion é negligentemente liberado de sua condenação no inferno durante o plano de Kahn de conseguir deturpar aquele reino. Livre para vagar pela Terra, Scorpion é alistado pelo imperador para auxiliá-lo em sua busca para destruir os guerreiros escolhidos. Mas sua obediência a Shao Kahn tropeça quando ele descobre que um dos guerreiros escolhidos é Sub-Zero. Scorpion fez promessa de proteger este último Ninja como pagamento por ter matado seu irmão. Shao Kahn torna-se vítima de seu próprio esquema quando Scorpion é forçado a voltar-se contra ele. Ele destrói o Imperador e a Terra volta ao normal. Scorpion encontra-se novamente vagando pelas cavernas do inferno, unicamente para um dia subir novamente.

ERMAC™

PROPALADO COMO TENDO EXISTIDO EM PRÉVIOS TORNEIOS ERMAC FINALMENTE ENTRA NA LUTA. NINGUÉM SABE AO CERTO SE ERMAC LUTA PARA UM PARTICULAR LADO, OU SE ELE SIMPLESMENTE LUTA PARA PROVAR QUE EXISTE COMO UMA FORÇA MORTALMENTE ESCONDIDA.

JOGANDO COMO ERMAC

Sendo o maior boato de um MK - passado, Ermac naturalmente, tinha de aparecer - e ele está fazendo mais do que um simples aparecimento. Ermac tem a maior quantidade de combos do que qualquer outro no MK3. Uma grande escolha para o jogador avançado, Ermac pode vencer quase todos os oponentes e ficar sem nehum arranhão.

A melhor estratégia de Ermac é jogar defensivamente. Espere seu oponente tentar alguma coisa e então simplesmente contra-ataque com um movimento de sua própria criação. Um bom exemplo disto é quando seu oponente tenta um ataque por salto. Contra-ataque com um bem aplicado High Punch, então prossiga com um Telekinetic Slam e seu Juggle Combo favorito. Ermac tem o potencial para proporcionar pesado dano em apenas alguns segundos se você estiver familiarizado com sua extensa seleção de combos mortais.

Uma outra das forças de Ermac é seu Teleport Punch. Ele é exatamente como o de Scorpion e é igualmente útil. Use-o para contra-atacar um tentativa de projetil do oponente e também para nocautear adversários no ar quando eles saltam afastando-se de você. Este movimento é chave para alguns dos mais mortais combos de Ermac, desse modo pratique até que você possa executá-los sem pensar.

Ermac também tem dois Combos de Cadeia de Botões que atingem seu oponente no ar. Tenha certeza que você poderá executá-los à vontade de modo que você possa segui-los com um Juggle Combo. Domine estas habilidades e você terá poucos problemas ao bater mesmo os mais experientes jogadores MK3.

Movimentos Especiais

Bola De Fogo (Fireball):

Ermac evoca um estouro de pura energia e dirige-o contra seu oponente.

Soco Teleportado (Teleport Punch):

Ermac desaparece em uma explosão e então reaparece saudando seu oponente com um esmagador soco na face.

Batida Telecinética (Telekinetic Slam):

Ermac canaliza a força da gravidade e levanta seu oponente do chão, para o ar.

Fireball:

F,D,LP

Teleport Punch:

D,B,HP

Telekinetic Slam:

B,D,B,HK

Movimentos de Extermínio

Telekinetic Massacre:

D,U,D,D,BL (sweep)

Massacre Telecinético (Telekinetic Massacre):

Ermac usa a força da gravidade para, misericordiosamente, bater seus oponentes no solo até que eles explodam.

Uppercut Decapitation:

RN,BL,RN,RN, HK (close)

Decapitação Com Uppercut (Uppercut Decapitation):

Ermac libera um horrendo uppercut que decapita seu oponente.

Stage Fatalities:

RN,RN,RN, RN,LK

Combos

Combos de Cadeia de Botões:

1 LK, LP
2 HK, HK, LK, B + HK (23%)
3 HP, HP, B + LP, HK, B + LK
4 HP, HP, B + LP, D, D/F, F + HP

Combos Ilusórios:

#1 LK, LP, Telekinetic Slam, Uppercut Roundhouse
#2 LK, LP, Jump Kick, Teleport Punch
#3 LK, LP, andar + HP, Telekinetic Slam, Jump Kick
#4 LK, LP, andar + HP, Telekinetic Slam, Fireball
#5 LK, LP, andar + HP, Telekinetic Slam, Roundhouse
#6 LK, LP, Jump Kick, Teleport Punch, Fireball
#7 LK, LP, Telekinetic Slam, HP, HP, Fireball
#8 Telekinetic Slam, HP, Teleport Punch, Fireball
#9 Telekinetic Slam, HP, Jump Kick, Teleport Punch, Telekinetic Slam, HP, Uppercut (45%)
#10 Telekinetic Slam, HP, Jump Kick, Teleport Punch, Telekinetic Slam, Juggle Punch, Uppercut (44%)
#11 Telekinetic Slam, HP, Jump Kick, Teleport Punch, Telekinetic Slam, HP, HP, Fireball (43%)
#12 HP, HP, B + LP, D, D/F, F + LP, Telekinetic Slam, HP, Jump Kick
#13 HP, HP, B + LP, D, D/F, F + LP, Telekinetic Slam, HP, HP, Fireball

Super Combo de Canto

Se você levar seu oponente para o canto, inflija 45% de danos executando este combo de 7-golpes:

1 Jump Kick
2 High Punch
3 Telekinetic Slam
4 High Punch
5 Jump Kick
6 Teleport Punch
7 Uppercut

Contra-ataques

Contra-ataque a sweep:

Fireball (quando sweep estiver iniciando)

Contra-ataques a Ataques por Saltos:

HP, Telekinetic Slam, HP, Uppercut
HP, Teleport Punch, Telekinetic Slam, HP, HP, Fireball
HP, Jump Kick, Teleport Punch, Telekinetic Slam, HP, HP, Fireball

Jogando contra Ermac

Jogar contra Ermac é muito parecido com jogar contra Scorpion. A principal coisa a lembrar é que Ermac não poderá machucá-lo se você souber como e quando bloquear. Se você está pressionando Block quando Ermac tenta um Telekinetic Slam, ele ficará desprotegido para o ataque de sua escolha. Lembre-se que Ermac é ainda unicamente um Ninja e pode ser nocauteado no ar da mesma forma que Scorpion. Use isto como vantagem se seu oponente erroneamente tentar atacá-lo por via aérea.

Inimigos Mais Perigosos:

Scorpion, Kitana, Cyrax, Nightwolf

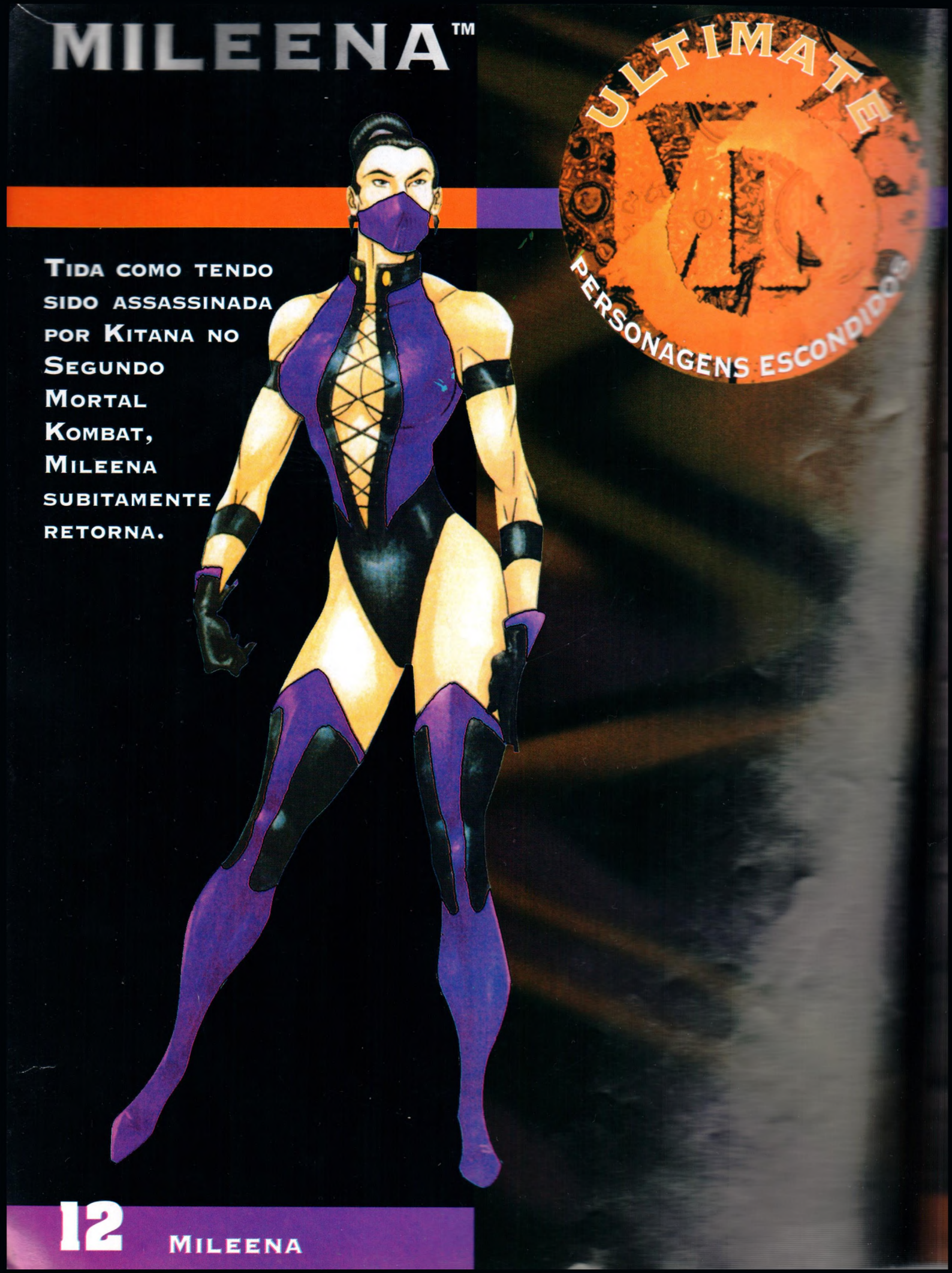
Fraquezas

Um problema importante com Ermac é sua inabilidade de lutar a queima-roupa. Com exceção de sua Fireball, não há nada mais que ele possa fazer quando estiver próximo de seu oponente. Também, como estabelecido anteriormente, ele é nocauteado muito facilmente no ar. Sua terceira fraqueza surge quando seu Teleport Punch é bloqueado. Ele é deixado flutuando no ar e é muito suscetível a Juggle Combos. Também, tenha muito cuidado quando estiver pensando em aplicar seu Telekinetic Slam porque você será deixado largamente desprotegido se seu oponente bloqueá-lo.

A Tela da Vitória de Ermac

Tendo estado escondido desde o primeiro Mortal Kombat, nem a Terra, nem o Outro Mundo têm reconhecido este ardiloso Ninja. Ermac usa sua vitória no torneio para provar sua existência... bem como como uma advertência de que ele retornará como uma força invencível no quarto Mortal Kombat.

MILEENA™



TIDA COMO TENDO SIDO ASSASSINADA POR KITANA NO SEGUNDO MORTAL KOMBAT, MILEENA SUBITAMENTE RETORNA.

Movimentos Especiais

Lançamento Sai (Sai Toss):

Mileena evoca duas bombas de lâminas afiadas que destroem os oponentes ao atingi-los.

Chute Teleportado (Teleport Kick):

Mileena cai do céu, liberando uma pancada na nuca de seu oponente desprevenido.

Rolando Pelo Solo (Ground Roll):

Mileena enrola-se como uma bola e rola pelo chão da arena, derrubando os oponentes.

ULTIMATE CODES

PERSONAGENS ESCONDIDOS

Sai Toss:

(HP)

2 segundos

Teleport Kick:

F,F,LK

Ground Roll:

B,B,D,HK

Movimentos de Extermínio

Nail Shooter:
B,B,B,F,LK (far)

Bone Spit:
D,F,D,F,LP (close)

Animality:
F,D,D,F,HK

Friendship:
D,D,B,F,HP

Babality:
D,D,F,F,HP

Stage Fatalities:
D,D,D,LP

Lançador de Pregos (Nail Shooter):

Mileena come uma lata de pregos, então cospe-os sobre seu adversário indefeso.

Cuspida de Ossos (Bone Spit):

Mileena suga seu oponente e cospe seus ossos.

Animalidade (Animality):

Mileena torna-se um gambá que levanta o seu rabo e borrifa o oponente com uma emanação malcheirosa.

Amizade (Friendship):

Mileena reflete seu sorriso malicioso em um espelho de mão e despedaça-o.

Combos

Combos de Cadeia de Botões:

#1 HP, HP, U + LP, D + HP
#2 HP, HP, HK, HK, U + LK, U + HK

Combos Ilusórios:

#1 Jump Kick, Sai Toss, Ground Roll
#2 Jump Kick, Ground Roll, Hop Kick, Sai Toss

Super Combo de Canto

Se você levar seu oponente para o canto, inflija dano pesado executando este combo de 6-golpes:

1 Neck Kick,

2 Sai Toss

3 High Punch Parado,

4 Ground Roll

5 High Punch Saltando,

6 Sai Toss

Contra-ataques

Contra-ataque a sweep:

Teleport Kick (quando sweep estiver iniciando)
Ground Roll

Contra-ataques a Ataques por Saltos:

HP, Jump Kick, Sai Toss
HP, Ground Roll, Jump Kick, Sai Toss

Inimigos Mais Perigosos:

Scorpion, Ermac, Smoke, Sektor

A Tela da Vitória de Mileena

Vencer o terceiro torneio capacita Mileena a reivindicar seu papel como Rainha do Outro Mundo. Com o auxílio de Baraka, ela então toma Sindel e sua filha, Kitana como reféns. Juntas, elas ameaçam Shao Kahn com suas vidas a menos que ele atraia os guerreiros nascidos na Terra para um quarto Mortal Kombat onde Baraka possa retornar e reconquistar seu título de Campeão do Ultimate Mortal Kombat.

CLASSIC SUB-ZERO™

16 CLASSIC SUB-ZERO

Movimentos Especiais/de Extermínio

Explosão de Gelo (Ice Blast):

Sub-Zero lança uma gélida rajada de gelo sobre seu oponente, congelando-o temporariamente.

Congelamento do Solo (Ground Freeze):

Se os oponentes andarem onde Sub-Zero tenha congelado o solo, com este movimento, eles escorregarão e deslizarão desamparadamente.

ULTIMATE CODES
PERSONAGENS ESCONDIDOS

Ice Ball:

D,F,LP

Ground Freezer:

D,B,LK

Movimentos Especiais/de Extermínio

Slide:
B+LP+BL+LK

Deslizamento (Slide):

Sub-Zero pode rapidamente jogar seu oponente no chão delizando com muita habilidade.

Head Rip:
D,D,D,F,HP
(close)

Arrancando a Cabeça (Head Rip):

O Ninja Gelado executa uma fatalidade de MKI, só que desta vez a tela torna-se escura para resguardar o sensível desta cena cheia de sangue.

Stage Fatalities:
F,D,F,F,HP

Combos

Combos de Cadéia de Botões:

1 HP, HP, D + LP, D + HP
2 HP, HP, LK, HK, QCF + LK
3 HK, LK, QCF + LK

Combos Ilusórios:

#1 HP, HP, D + LP, D + HP, Jump Kick, Slide
#2 Juggle Punch, Ground Freeze, Uppercut
#3 Juggle Punch, Ground Freeze, HP, HP, D + LP, D + HP, Jump Kick, Slide

Contra-ataques

Contra-ataque a sweep:

Slide (quando sweep estiver iniciando)

Contra-ataques a Ataques por Saltos:

High Punch
Uppercut
Roundhouse
Juggle Punch, Ground Freeze, Uppercut
Juggle Punch, Ice Ball, Sweep or Uppercut
Juggle Punch, Slide
Slide

Inimigos Mais Perigosos:

Nightwolf, Scorpion, Ermac, Mileena

A Tela da Vitória de Classic Sub-Zero

Tendo sido morto no primeiro torneio, Sub-Zero, de algum modo, parece ter emergido para vencer o terceiro torneio. No entanto, ao remover sua máscara, tanto os guerreiros do Outro Mundo como os nascidos na Terra, ficam chocados ao descobrir a verdadeira identidade deste guerreiro - um guerreiro que há muito estava faltando desde o prévio Mortal Kombat , e que deverá retornar no quarto torneio.

Os Chefões

MOTARO™

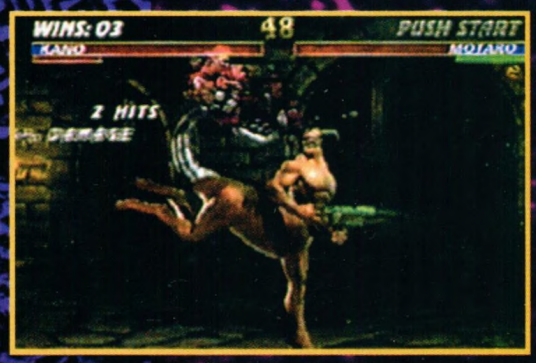
Após ter presenciado ambos os seus adeptos de Shokan serem batidos nos dois primeiros torneios, Shao Kahn desenha um novo tipo de guerreiro para fazer seu sórdido trabalho - Um Centauro chamado Motaro. Motaro é um lutador grande com um corpo superior gigante e corpo inferior de um cavalo. Seus potentes cascos podem danificar seriamente um oponente, aliados ao seus fortes braços e rajadas explosivas de energia.

Como nas versões prévias de Mortal Kombat, depois que você tenha derrotado todos os seu principais oponentes, você ainda enfrenta dois chefes muito inesquecíveis. Uma vez que você tenha destruido ambos esses monstros, você será o Supremo Kombatente e reinará Campeão.

Lutando com Motaro

Para ser bem sucedido quando lutar contra Motaro, você deverá estar pronto para contra-atacar seu ataques por saltos com um ligeiro Jump Kick de sua própria criação. Uma vez que você o derrubar, corra imediatamente até seu corpo entorpecido e solte o maior Combo de Cadeia de Botões de seu personagem. Ocasionalmente Motaro bloqueará os primeiros poucos golpes do combo, mas você quase certamente conectará o último par de golpes. De fato, às vezes ele não bloqueará nenhum dos golpes, resultando em uma vitória mais rápida para você

Uma importante coisa a ter em mente: quase todos os ataques de Motaro podem ser contra-atacados com um uppercut - isto inclui o Low Jumping Lunge de Motaro, High Jumping Lunge e Tail Swipe. Se você for extremamente rápido, poderá mesmo evitar que ele use seu Grab com um Uppercut. Usando o sistema "Jump Kick /Combo" para lutar contra ele, você estará quase garantindo uma vitória toda vez que lutar contra ele. Lembre simplesmente de reprimir o uso dos projéteis de seu personagem - eles são inúteis pois o couro duro de Motaro poderá desviá-los de volta na sua direção.



SHAO KAHN™

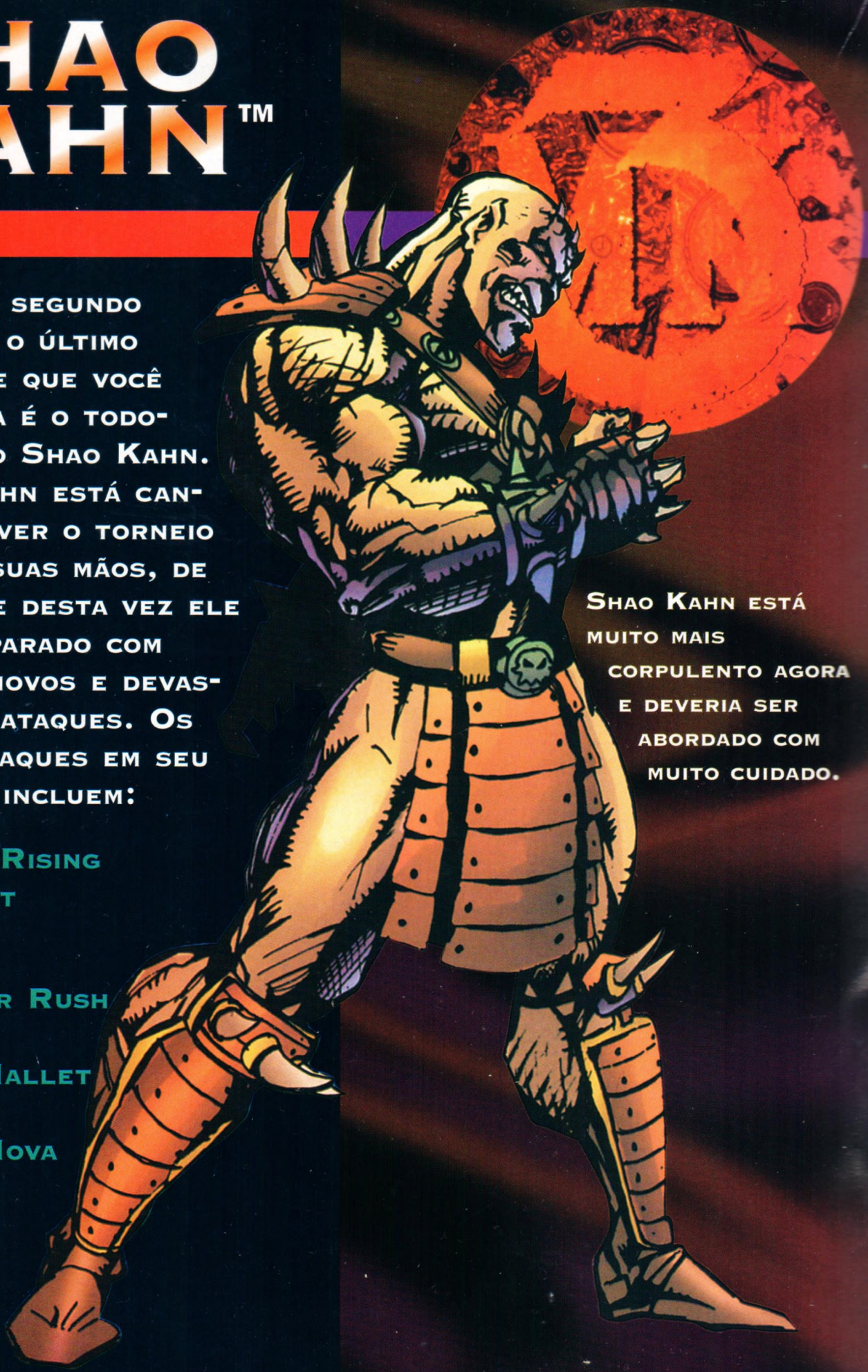
Como no segundo torneio, o último oponente que você enfrenta é o todo-poderoso Shao Kahn. Shao Kahn está cansado de ver o torneio cair de suas mãos, de modo que desta vez ele vem preparado com alguns novos e devastadores ataques. Os novos ataques em seu arsenal incluem:

Shadow Rising Uppercut

Shadow Shoulder Rush

Super Mallet

Green Nova Blast



Shao Kahn está muito mais corpulento agora e deveria ser abordado com muito cuidado.

Lutando com Shao Kahn

Dependendo de com quem você está lutando, você terá a capacidade de destruir ou ser destruido por Shao Kahn. A estratégia mais básica para derrotar o Chefe supremo é desviar-se constantemente e então, imediatamente, aplicar um uppercut nele quando executar seu Shadow Rising Uppercut. Prossiga então com o mais devastador Combo de Cadeia de Botões do seu personagem e você poderá ter uma chance. Quando o combo o tenha derrubado para trás, volte à posição de desviar e inicie o padrão novamente.

Um outro modo de derrotar Kahn é usando os ataques com projéteis de seu personagem repetidamente. Esta tática não é tão eficaz quanto a primeira, mas com certos personagens ela poderá ser utilizada. Alguns exemplos incluem: Bola de Gelo de Sub-Zero / padrões de uppercut e Low Fireball de Liu Kang.

Também, se você achar-se sendo abordado por Kahn e desejar derrubá-lo para trás, use um Sweep. Usualmente, Shao Kahn executará seu Shadow Shoulder Rush e o Sweep o derrubará fora dele. A última maneira de derrotar Shao Kahn é usar um personagem que tenha um Combo de Cadeia de Botões que derrube Shao Kahn do ar. Depois que você tenha executado o combo, corra para próximo de seu corpo caído e execute o combo novamente quando ele começar a levantar-se. Este padrão é muito eficaz e quase sempre levará você à vitória.

Códigos Secretos

MK3 é carregado com características de jogar especiais que podem ser acessadas pela entrada de códigos na hora certa. Para uma completa descrição de onde, quando e como entrar esses códigos especiais, veja a secão "Básicos do Jogo" nesta série de revistas.

Os códigos do Ultimate Kombat

Entre estes códigos após perder para o computador em um jogo de 1- jogador e você acrescentará ao cast de personagens selecionáveis.

Ermac

Código de botões:
12344-44321

Mileena

Código de Botões:
22264-22264

Classic Sub-zero

Código de Botões:
81835-81835

Os Códigos da Versus-Screen

Entre rapidamente estas combinações de códigos na Versus Screen para revelar vários segredos do jogo.

Desabilita Lançamentos (Disable Throws)

Seqüência de Símbolos:
MK, DR, DR, MK, DR, DR

Código de Botões:
1, 0, 0, 1, 0, 0

Desabilita Bloqueios (Disable Blocking)

Seqüência de Símbolos:
DR, YnY, DR, DR, YnY, DR

Código de Botões:
0, 2, 0, 0, 2, 0

Sem as Barras Medidoras de Poder (No Power Bars)

Seqüência de Símbolos:
SKL, SK, RD, DR, Yny, 3

Código de Botões:
- 1, -2, -3, 1, 2, 3

Lutando no Escuro (Dark Fighting)

Seqüência de Símbolos:
GR, SK, SK, ?, YnY, YnY

Código de Botões:
- 4,- 2, - 2, 4, 2, 2

Kombate (Randper Kombat)

Seqüência de Símbolos:
?, GR, DR, ?, GR, DR

Código de Botões:
4, - 4, 0, 4, - 4, 0

Kombat Psicológico (Psycho Kombat)

Seqüência de Símbolos:
SKL, SK, BLT, DR, YnY, BLT

Código de Botões:
- 1, - 2, 5, 1, 2, 5

Os Códigos da Versus-Screen

Corrida Ilimitada (Unlimited Run)

Seqüência de Símbolos:
?, GR, GR, ?, GR, GR

Código de Botões:
4, -4, -4, 4, -4, -4

Jogador Um: ½ Energia (Player One: ½ Energy)

Seqüência de Símbolos:
DR, 3, 3, DR, DR, DR

Código de Botões:
0, 3, 3, 0, 0, 0

Jogador Dois: ½ Energia (Player Two: ½ Energy)

Seqüência de Símbolos:
DR, DR, DR, DR, 3, 3

Código de Botões:
0, 0, 0, 0, 3, 3

Jogador Um: 1/4 Energia (Player One: 1/4 Energy)

Seqüência de Símbolos:
RD, DR, RD, DR, DR, DR

Código de Botões:
-3, 0, -3, 0, 0, 0

Jogador Dois: 1/4 Energia (Player Two: 1/4 Energy)

Seqüência de Símbolos:
DR, DR, DR, RD, DR, RD

Código de Botões:
0, 0, 0, -3, 0, -3

Lutar Motaro (Fight Motaro)

Seqüência de Símbolos:
SKL, GR, SKL, DR, ?, DR

Código de Botões:
-1, -4, -1, 1, 4, 1

Os Códigos da Versus-Screen

Lutar Shao Kahn (Fight Shao Kahn)

Seqüência de Símbolos:
DR, 3, 3, BLT, GR, ?

Código de Botões:
0, 3, 3, 5, - 4, 4

Lutar Smoke (Fight Smoke)

Seqüência de Símbolos:
YnY, DR, BLT, YnY, DR, BLY

Código de Botões:
2, 0, 5, 2, 0, 5

Lutar Noob Saibot (Fight Noob Saibot)

Seqüência de Símbolos:
RD, GR, SKL, 3, ?, YnY

Código de Botões:
- 3, - 4, - 1, 3, 4, 2

Vá para o Jogo Atirador Escondido (Go to Hiddem Shooter Game)

Seqüência de Símbolos:
GR, ?, YnY, ?, GR, SK

Código de Botões:
- 4, 4, 2, 4, - 4, - 2

Mensagem Código #1 (Message Code #1)

Seqüência de Símbolos:
MK, YnY, 3, SKL, YnY, GR

Código de Botões:
1, 2, 3, - 1, 2, 4

Mensagem Código #2 (Message Code #2)

Seqüência de Símbolos:
SKL, SK, RD, GR, GR, GR

Código de Botões:
- 1, - 2, - 3, - 4, - 4, - 4

Mensagem Código #3 (Message Code #3)

Seqüência de Símbolos:
YnY, SK, YnY, YnY, SK, YnY

Código de Botões:
2, - 2, 2, 2, - 2, 2

Novos Códigos

1- Versus Screen

Zona de Kombate (Kombat Zone): Deserto de Jade (Jade's Desert)

Seqüência de Símbolos:
3, 3, DR, DR, 3, 3

Código de Botões:
3, 3, 0, 0, 3, 3

Zona de Kombate (Kombat Zone): Toca de Scorpion (Scorpion's Lair)

Seqüência de Símbolos:
GR, GR, GR, ?, ?, ?

Código de Botões:
- 4, - 4, - 4, 4, 4, 4

Zona de Kombate (Kombat Zone): Torre do Sino (Bell Tower)

Seqüência de Símbolos:
DR, SKL, MK, MK, SKL, DR

Código de Botões:
0, - 1, 1, 1, - 1, 0

Zona de Kombate (Kombat Zone): Dorfen de Noob (Noob's Dorfen)

Seqüência de Símbolos:
DR, BLT, DR, DR, BTL, DR

Código de Botões:
0, 5, 0, 0, 5, 0

Zona de Kombate (Kombat Zone): Portal de Ermac (Ermac's Portal)

Seqüência de Símbolos:
SKL, 3, 3, SKL, 3, 3

Código de Botões:
- 1, 3, 3, - 1, 3, 3

2- Versus Screen

Zona de Kombate (Kombat Zone): O trem Subterrâneo (The Subway)

Seqüência de Símbolos:
SK, SK, DR, DR, SK, SK

Código de Botões:
- 2, - 2, 0, 0, - 2, - 2

Zona de Kombate (Kombat Zone): O Cemitério (The Graveyard)

Seqüência de Símbolos:
GR, GR, GR, 3, 3, 3

Código de Botões:
- 4, - 4, - 4, 3, 3, 3

Zona de Kombate (Kombat Zone): O Telhado (The Roof)

Seqüência de Símbolos:
3, ?, 3, 3, ?, 3

Código de Botões:
3, 4, 3, 3, 4, 3

Zona de Kombate (Kombat Zone): Caverna III (Pit III)

Seqüência de Símbolos:
SK, YnY, DR, DR, YnY, SK

Código de Botões:
8, 2, 0, 0, 2, 8

Novo Kombate Randper (New Randper Kombat)

Seqüência de Símbolos:
?, ?, ?, ?, ?, ?

Código de Botões:
4, 4, 4, 4, 4, 4

3- Versus Screen

Kombate Silencioso (Silent Kombat)

Seqüência de Símbolos:
3, DR, DR, 3, DR, DR

Código de Botões:
3, 0, 0, 3, 0, 0

Para mostrar o número da versão do jogo que você está usando (To Display the Version # of the Game You're Playing On)

Seqüência de Símbolos:
SKL, SKL, SKL, SKL, SKL, SKL

Código de Botões:
- 1, - 1, - 1, - 1, - 1, - 1

Lançamento Encorajado (Throwing Encouraged)

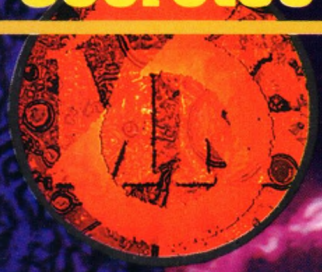
Seqüência de Símbolos:
DR, MK, DR, DR, MK, DR

Código de Botões:
0, 1, 0, 0, 1, 0

Tour Plug (Tour Plug)

Seqüência de Símbolos:
BTL, BTL, DR, BTL, BTL, DR

Código de Botões:
5, 5, 0, 5, 5, 0



4- Códigos de Jogadores

Kombate Explosivo (Explosive Kombat)

Seqüência de Símbolos:
YnY, YnY, RD, YnY, YnY, RD

Código de Botões:
2, 2, - 3, 2, 2, - 3

Kombate Explosivo/ Lançamento desabilitado(Explosive Kombat/Throwing disabled)

Seqüência de Símbolos:
DR, YnY, YnY, YnY, YnY, DR

Código de Botões:
0, 2, 2, 2, 2, 0

Mike Vinikour (Mike Vinikour Quote)

Seqüência de Símbolos:
?, ?, SK, SK, ?, ?,

Código de Botões:
4, 4, -2, -2, 4, 4,

Eddie Ferrer (Eddie Ferrer Quote)

Seqüência de Símbolos:
MK, YnY, YnY, YnY, YnY, MK

Código de Botões:
1, 2, 2, 2, 2, 1

Indício de Chuva (Rain Clue)

Seqüência de Símbolos:
RD, DR, RD, 3, MK, 3

Código de Botões:
- 3, 1, - 3, 3, 1, 3

Ed Boon (Ed Boon Quote)

Seqüência de Símbolos:
DR, DR, ?, ?, DR, DR

Código de Botões:
0, 0, 4, 4, 0, 0

Novos Códigos

Fundo: Caverna de Shao Kahn (Shao Kahn cave Background)

Seqüência de Símbolos:
DR, DR, ?, RD, DR, DR

Código de Botões:
0, 0, 4, - 3, 0, 0

Fundo: Rio (River Background)

Seqüência de Símbolos:
DR, DR, YnY, DR, DR, 3

Código de Botões:
0, 0, 2, 0, 0, 3

Fundo: Templo (Temple Background)

Seqüência de Símbolos:
GR, DR, DR, DR, ?, DR

Código de Botões:
- 4, 0, 0, 0, 4, 0

Fundo: Alma (Soul Background)

Seqüência de Símbolos:
MK, YnY, 3, SKL, DR, MK

Código de Botões:
1, 2, 3, - 1, 0, 1

Fundo: Ponte (Bridge Background)

Seqüência de Símbolos:
DR, RD, RD, DR, YnY, YnY

Código de Botões:
0, - 3, - 3, 0, 2, 2

Fundo: Torre (Tower Background)

Seqüência de Símbolos:
SK, SK, DR, YnY, YnY, DR

Código de Botões:
- 2, - 2, 0, 2, 2, 0

Fundo: Rua (Street Background)

Seqüência de Símbolos:
DR, RD, SKL, DR, 3, BLT

Código de Botões:
0, - 3, - 1, 0, 3, 5

Sem Força (Sans Power)

Seqüência de Símbolos:
DR, ?, ?, ?, ?, DR

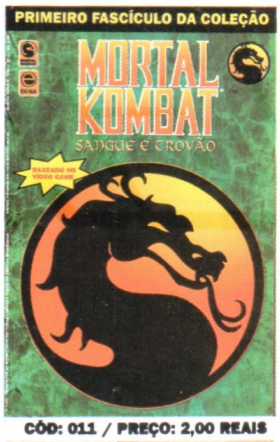
Código de Botões:
0, 4, 4, 4, 4, 0

Observação: O site de Brady na Web é
http://www.mcp.com/brady

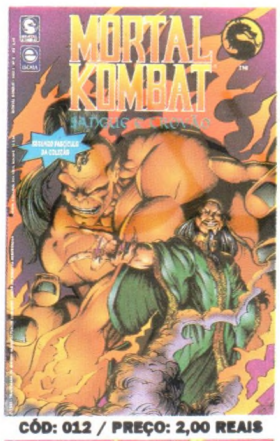
Diretor Presidente: Hercílio de Lourenzi - **Diretor Comercial:** Luiz Antonio de Assis Gomes - **Gerente Administrativo:** Nilson Luiz Festa - **Assistente de Diretoria:** Vera Lúcia P. Morais - **Conselho Editorial:** Andréa Batista Matos, Marcio Fleischmann, Otto Schmidt Jr. - **Editoração e Diagramação:** Flávio Rogério Corrêa - **Escaneamento e Tratamento de Imagens:** Otto Schmidt Jr. - **Projeto Gráfico:** O.S.Company Publicidade e Propaganda Ltda. - Rua Conde Siciliano, 379 - Rudge Ramos - Cep.: 09731-130 - São Bernardo do Campo - SP - Tel: (011) 7664-3221 / Fax: (011) 7664-1218 - **Publicidade:** São Paulo: Tel: (011) 265-1061/265-1127 / Fax: (011) 857-9643 - Rio de Janeiro: Tel: (021) 220-1656 / Fax: (021) 532-3446 - Rio Grande do Sul: Tel: (051) 233-3528 / Fax: (051) 233-3332 - **Editora Escala:** Rua Estela Borges Morato, 573 - Caixa Postal 20.009 - Cep.: 02597-970 - Tel: (011) 266-3166 - São Paulo - SP.

IMPRESSO NA PLURAL EDITORA E GRAFICA

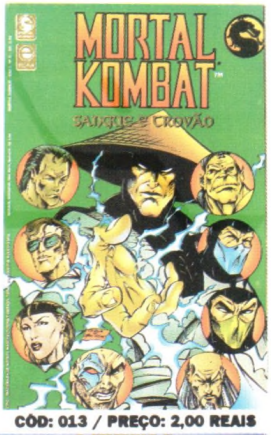
Entre nesse Combate



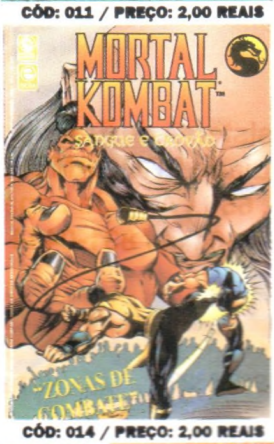
CÓD: 011 / PREÇO: 2,00 REAIS



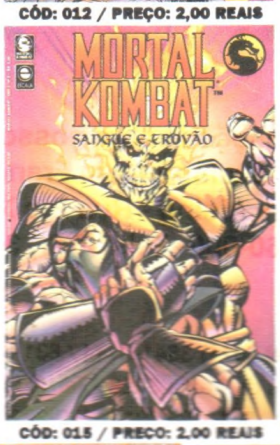
CÓD: 012 / PREÇO: 2,00 REAIS



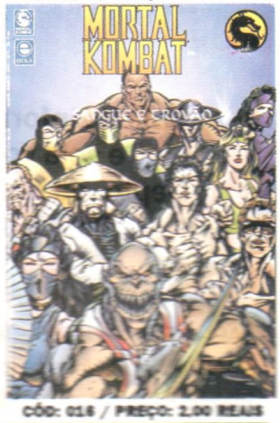
CÓD: 013 / PREÇO: 2,00 REAIS



CÓD: 014 / PREÇO: 2,00 REAIS



CÓD: 015 / PREÇO: 2,00 REAIS

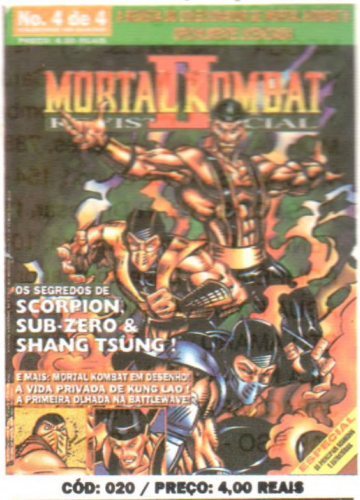


CÓD: 016 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 017 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 018 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 019 / PREÇO: 4,00 REAIS



CÓD: 020 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 021 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 022 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 023 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 024 / PREÇO: 3,50 REAIS

Mortal Komat

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber

011 ( ) 015 ( ) 019 ( ) 023 ( )
012 ( ) 016 ( ) 020 ( ) 024 ( )
013 ( ) 017 ( ) 021 ( )
014 ( ) 018 ( ) 022 ( )

Nome.....

Endereço.....

Cep.....Cidade.....Estado.....

EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 20.009 - CEP 02597-970 - SP. Mande cheque nominal à EDITORA ESCALA LTDA ou vá até a agência mais próxima do correio e mande o dinheiro através do Vale Postal, no valor total do pedido, e você receberá em casa sem nenhuma outra despesa.

PROGAMES

Em 97 a PROGAMES vai continuar trazendo muitas novidades sempre em primeira mão.
E não é só isso, nas lojas PROGAMES você encontra MAGIC The Gathering e os melhores softwares para multimídia

BRASOFT

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel. (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel. (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel. (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel. (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel. (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel. (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel. (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel. (011) 536-0529
V. FORMOSA - Rua Saigon, 154 - Tel. (011) 6918-9117
JD. SÃO BENTO - R. Dr. Cesar, 1180 1º andar - Tel. (011) 681-6392
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.:(011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.:(011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 1º and Tel. (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel. (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel. (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel. (011) 746-1986
SUZANO- R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel. (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel (0123) 41-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel. (0143) 22-2424
INDAIATUBA- R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel. (019) 875-3025
PIRACICABA- R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel (0194) 34-7179
CAMPINAS - Rua dos Alecrins, 597 - Tel - (0192) 55-2545
ITÚ - Rua Santa Rita, 1104 - Centro
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel. (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel: (061) 274-3311

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE-R. Cel. Otávio Meyer, 160-L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
BELO HORIZONTE- R. Pernambuco, 1312 - Tel.: (031) 282-0884

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel: (083) 226-2369

PARANÁ

CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420

CURITIBA

BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.:(021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE-Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-7643

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE

ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 222-0699